

SUPER MARIO ALL STARS

JURASSIC PARK

- Los dinosaurios invaden tu consola

STREET FIGHTER II TURBO

- Mucho más espectacular que en las "recreativas"

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

- La leyenda continúa en tu GAMEBOY

Octubre-Noviembre 93

Segunda Época Número 1





SUMARIO

Revista del Club Nintendo de España • Octubre-Noviembre 1993

¡EL GRAN DESPLIEGUE!

De nuevo Mario, la estrella indiscutible de NINTENDO, las ranas más dicharacheras, una aventura de rol, dinosaurios, insaciables luchadores, y la mascota más divertida... Todos han querido estar presentes en nuestras consolas preferidas, las de NINTENDO. ¡Adéntrate en nuestras páginas y descubre todos sus secretos!.



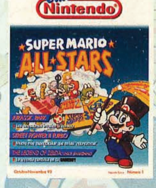

Coincidiendo con el lanzamiento en España de Starwing, ¡te lo contamos todo sobre el CHIP FX!.

Si quieres estar a la última y conocer a fondo el CLUB, no puedes dejar de leerlo.
En este número se incluye: ¡en exclusiva! una entrevista a Mario, y otras noticias realmente suculentas. "El Softwarero Indiscreto", te contará lo más nuevo de NINTENDO. En "Héroes de Leyenda", vas a conocer a fondo a Simon Beltmon. Y, por supuesto, todas vuestras opiniones recogidas en el "Mariómetro", ¡y más, mucho más!.

Este es el espacio dedicado a los juegos más nuevos, la mejor manera de enterarte de todos los títulos que vas a poder disfrutar en un cortísimo periodo de tiempo.
En GAMEBOY vas a tener a THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING, un renovado argumento que conserva la magia y el encanto de las auténticas aventuras, además DARKWING DUCK y TOP RANKING TENNIS. Y para SUPER NINTENDO, ¡ALADINO, la historia más fantástica de Disney!, y por si eso fuera poco, GOOF TROOP, y YOSHI'S SAFARI, ¿no está mal, eh?.

Aladdin

Además todas las secciónes habituales dedicadas a todos nuestros socios: dibujos, trucos...



En la Portada

Super Mario All Stars, nuestro juego central (Página 12).

Editor:
Super Mario

Director:
Gabriel Nieto

Redacción:
Ana Isidoro

Redacción Técnica:
Francisco del Puerto
José Luis Rovira
Emilio Tirado
Paloma Prieto

Coordinación:
Mercedes Barrio

Producción:
Olga Moya
Natalia Collantes

Diseño Gráfico y Fotomecánica Digital:
AD Agencia de Diseño
Fotocomposición:
Alba
Impresión:
Altamira, S.A.
Distribución:
S.M.D.

CLUB NINTENDO
Paseo de la Castellana, 39
28046 Madrid
D.L.M. 32282-1992

EL PRIMITIVO REINO ANIMAL RESURGE DE SUS CENIZAS.

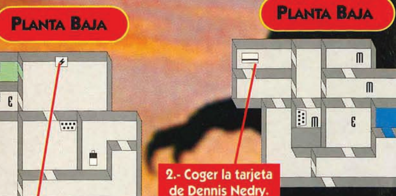
JURASSIC PARK™

En 1990 en una mina de Centro América se encontraron piedras de una sustancia llamada ámbar. Después de examinarla en un laboratorio, hallaron los restos de un mosquito prehistórico que convivió hace millones de años con los dinosaurios. Este pequeño insecto, que se había mantenido intacto con el paso del tiempo gracias al ámbar, contenía en sus entrañas sangre de aquellos enormes reptiles. Los científicos, gracias a esa pequeñísima muestra de sangre y a la avanzada ingeniería genética, consiguieron desarrollar, en nuestra época, clónicos de estos ancestrales animales.

Poco después decidieron construir, en una isla, un parque de dinosaurios llamado Parque Jurásico con la intención de que este se convirtiera en un entorno natural en donde los dinosaurios pudieran desarrollarse, y el hombre a su vez pudiera verlos en su hábitat natural. Pero un día un fallo en el sistema que mantenía el orden en la isla, provocó el caos haciendo que los dinosaurios escapasen de sus jaulas, y quedando los visitantes del parque a merced de estos raptores. Tu misión, es una misión altamente peligrosa, puesto que del éxito de la misma dependen las vidas de cientos de personas. Sólo alguien muy astuto será capaz de restablecer el orden en la isla. Alguien con la suficiente sangre fría para enfrentarse a estos terribles monstruos. Y lo más importante, alguien que tenga en su poder la información que a continuación te detallamos:

CASETA NEBULOSA

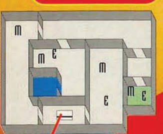
PLANTA BAJA



1.- Conectar el Generador.



SUB-NIVEL





8.- Conseguir la tarjeta de Donald Gennaro.

CASETA DE PLAYA

PLANTA BAJA

2.- Coger la tarjeta de Dennis Nedry.

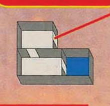
SUB-NIVEL

10.- Coger la tarjeta de Ray Arnold.

9.- Recoger la Batería para cargar las gafas.

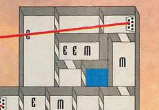
CASETA DE VISITANTES

2° PISO



Salida Azotea

1er PISO



3.- Inicializar el Sistema desde esta Terminal.

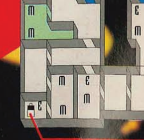
16.- Obtener el Nivel 1 de Seguridad desde esta Terminal.

PLANTA BAJA



12.- Coger la tarjeta de Alan Grant.

SUB-NIVEL



11.- Coger la Batería de las gafas.

















Munición · Energía · Bomba de gas · Batería · Generador · Tarjeta · Terminal · Salas Normales · Necesario Gafas · Ascensores

Caseta Norte

Parque de Raptores

Nido de Raptores

Centro de Visitantes

4.- Recoger la tarjeta de John Hammond.

Entrada

18.- Destruir a todos los Dinosaurios del Barco.

Caseta de Playa

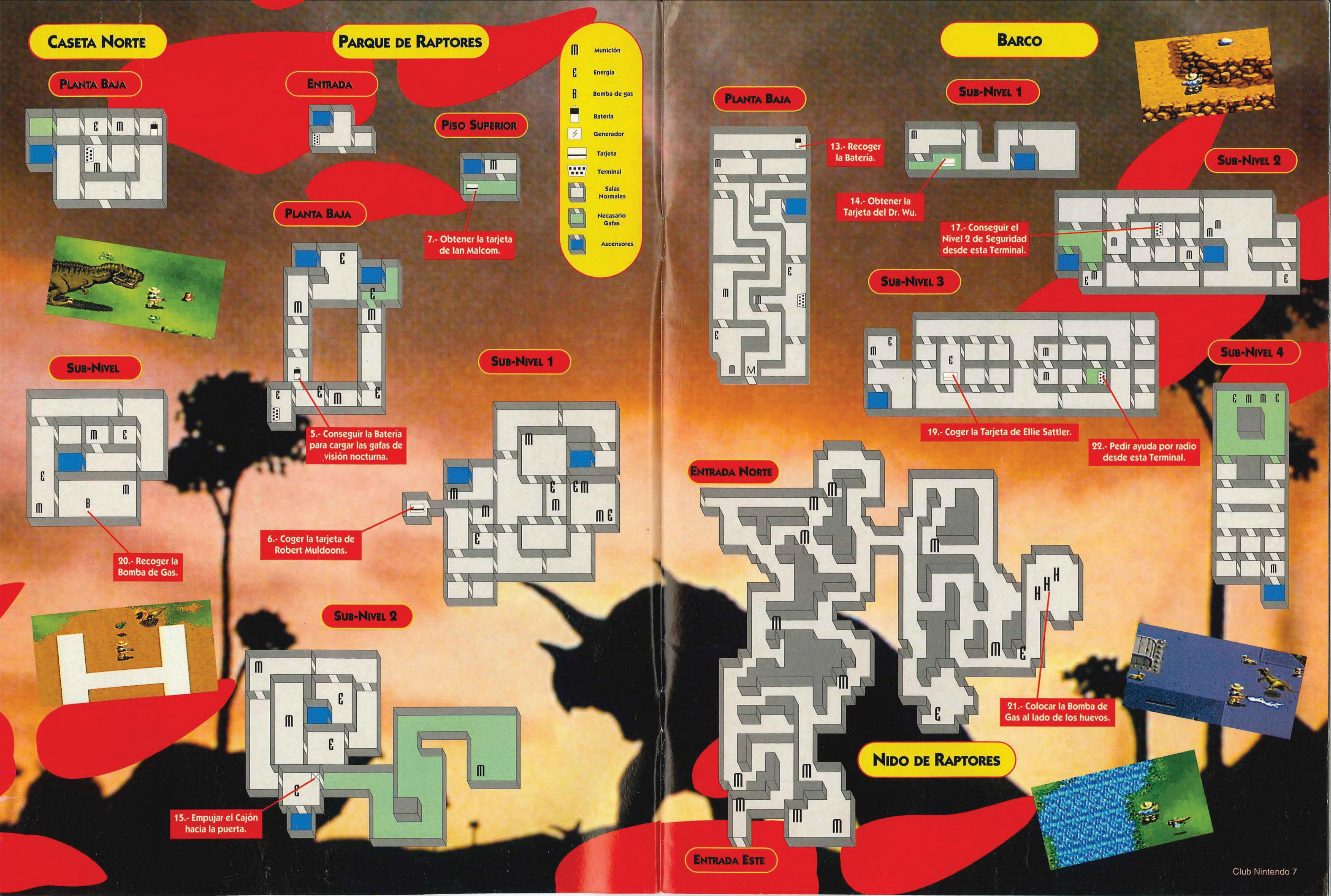
Barco

Caseta Nebulosa

24.- Coger el Helicóptero y abandonar la isla.

23.- Recoger todos los huevos.

H=Huevos



Caseta Norte
Planta Baja
Sub-Nivel
20.- Recoger la Bomba de Gas.
Parque de Raptores
Entrada
Piso Superior
7.- Obtener la tarjeta de Ian Malcom.
Planta Baja
5.- Conseguir la Batería para cargar las gafas de visión nocturna.
Sub-Nivel 1
6.- Coger la tarjeta de Robert Muldoons.
Sub-Nivel 2
15.- Empujar el Cajón hacia la puerta.
Munición
Energía
Bomba de gas
Batería
Generador
Tarjeta
Terminal
Salas Normales
Necasario Gafas
Ascensores
Barco
Planta Baja
13.- Recoger la Batería.
Sub-Nivel 1
14.- Obtener la Tarjeta del Dr. Wu.
Sub-Nivel 2
17.- Conseguir el Nivel 2 de Seguridad desde esta Terminal.
Sub-Nivel 3
19.- Coger la Tarjeta de Ellie Sattler.
22.- Pedir ayuda por radio desde esta Terminal.
Sub-Nivel 4
Entrada Norte
21.- Colocar la Bomba de Gas al lado de los huevos.
Nido de Raptores
Entrada Este

STREET FIGHTER II TURBO

DOMINIO ABSOLUTO



El mundo entero está esperando, los 12 luchadores más expertos de todo el globo terráqueo están preparados, el título de Grand Master está otra vez en juego... ¿y tú?.
Si has practicado lo suficiente con tu Super Nintendo y Street Fighter II, tendrás alguna oportunidad, pero ¡seamos claros!, la lucha va a ser de alta competición. No en vano, STREET FIGHTER II TURBO dispone de 20 maravillosos megas, ha sido elaborado por Capcom, y sólo está disponible para Super Nintendo, la máquina de 16 bits más poderosa del mercado. Por todo ello, Street Fighter II Turbo, se ha convertido, incluso antes de salir a la venta, en un auténtico mito, en uno de los juegos más esperados por todos los amantes de las Artes Marciales. Este título, es mucho más que un juego de lucha porque, se ha elaborado cuidando al máximo todos los elementos que lo componen: la elevada calidad de los gráficos, una excelente ambientación, la perfecta recreación de todos los países del mundo, la indumentaria y demás características de los personajes... Todo a tu entera disposición, para lograr que tus cinco sentidos vibren de emoción, y disfrutes de toda la capacidad técnica que NINTENDO y CAPCOM te brindan. Por un lado Nintendo, ofreciendo una vez más, las asombrosas cualidades de su súper 16 bits, y por otro Capcom, dotando al juego de la elevada calidad a la que nos tiene acostumbrados. De este modo, esta segunda versión para Super Nintendo no podía ser en ningún caso decepcionante, sino todo lo contrario. Indudablemente se trata de una nueva versión mejorada en todos sus aspectos.
Y... por aquello de que "una imagen vale más que mil palabras", además de contaros cuáles son las mejoras que posee el juego, podréis verlas con vuestros propios ojos:



TURBO

Esta es la primera variación y quizá la más aparente, como indica el propio nombre del juego. Seleccionando esta modalidad, puedes elegir la velocidad de movimientos que desees para tu personaje. Representada mediante estrellas, de cero a cuatro, cuantas más estrellas selecciones, más rápidos serán los movimientos.

FASES DE BONUS

Ahora cuentas con una fase más. Coches, ladrillos y barriles te ofrecerán tantos bonus como seas capaz de conseguir gracias a tu habilidad.

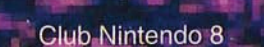






¿TRUCO?

No, no es necesario ningún truco. Simplemente seguir los pasos indicados en las instrucciones y... tú y tu compañero podréis enfrentaros cara a cara luchando con el mismo personaje. Fácil ¿no?.



¡AHORA SÍ PUEDES!

Eso que estabas esperando, y por lo que tantas y tantas veces habéis preguntado en nuestro Club Nintendo, ya es posible. Sagat, Balrog, Vega y M. Vison están a tu entera disposición en esta nueva versión. Elige al que prefieras y... el resto depende de ti.













LUCHADORES, ESCENARIOS Y SONIDO

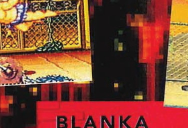
Indudablemente ha pasado tiempo desde su anterior aparición, por ello verás que estos fabulosos luchadores han envejecido un poquito, y además han cambiado su vestimenta. Acompañando a todo esto, podrás apreciar nuevas melodías y diferente colorido de los escenarios de lucha.



Ya conoces las variaciones que han sufrido físicamente los doce personajes de este impresionante juego. Pero... ¡no te asustes!, sus facultades no se han visto mermadas en absoluto, sino todo lo contrario. En Street Fighter II Turbo, el número de golpes que efectúa cada personaje es aún mayor, pero ¡ojo! esto sólo ocurre si eliges la opción Turbo, y además, ya sabes, tienes la posibilidad de elegir a cualquiera de los cuatro luchadores más poderosos. Toma buena nota de todos esos nuevos golpes que ahora podrás efectuar y... ¡que gane el mejor!:

HONDA

- **Bofetada Sumo:** pulsa hacia abajo el panel de control durante dos segundos. Después presiona simultáneamente arriba y cualquier botón de patada. Realizando este golpe cerca de tu oponente, conseguirás que Honda salte muy alto y aplaste a su rival con su tremendo peso.







BLANKA

- **Ataque Rodante Vertical:** realiza la misma combinación de teclas que en el caso de Honda. Conseguirás que Blanka se eleve, se enrolle sobre sí mismo y arrase a su contrario en la caída.







CHUN LI

- **Bola de Fuego:** pulsa, en una secuencia continua, izquierda, diagonal izquierda-abajo, abajo, diagonal abajo-derecha, derecha y justo a continuación, cualquier botón de puñetazo. Con ello, Chun Li lanzará una gran bola de fuego, pero lamentablemente no tan poderosa como la que realizan Ryu y Ken.







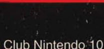












DHALSIM

- **Yoga Teletransportadora:** con esta técnica Dhalsim puede desaparecer y aparecer en otro lado de la pantalla. Toma nota de las posibles combinaciones:

Pulsando izquierda, abajo y diagonal abajo-izquierda en una secuencia continua, seguido de los tres botones de patada, Dhalsim aparecerá delante de su rival, pero lejos de él. Si efectúas esta misma técnica pero pulsando los botones de puñetazo en lugar de los de patada, Dhalsim aparecerá delante y cerca de su contrario.

Pulsando derecha, abajo y diagonal abajo derecha en un movimiento continuo, seguido de los botones de patada, tu personaje aparecerá detrás de su contrincante pero alejado de él. Igualmente, si pulsas los botones de puñetazo en vez de los de patada, aparecerá también detrás pero cerca de su rival.



ZANGIEF

- **Turbo Tendedero Giratorio:** este golpe es igual que su antiguo "Tendedero giratorio", pero mucho más rápido. Para efectuarlo, tan sólo tienes que pulsar a la vez dos de los botones de patada.



RYU y KEN

- **Patada Huracanada en el aire:** como era de esperar, el nuevo golpe que ejecutan estos dos personajes es el mismo. Para llevarlo a cabo, haz que tu personaje salte y pulsa rápidamente la misma secuencia de botones que en el caso de la Patada Huracanada.



BALROG

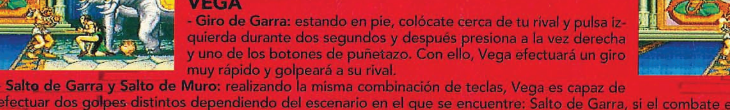
- **Puñetazo Giratorio:** presionando los tres botones de puñetazo, Balrog golpeará a su oponente, dará una vuelta sobre sí mismo y le asestará un "superpuñetazo".
- **Puño "Superfuerza":** si utilizas este golpe, tu personaje correrá hacia su oponente y le dará un fuerte puñetazo. Para ello, pulsa el panel de control hacia la izquierda durante dos segundos y a continuación presiona derecha y cualquier botón de puñetazo simultáneamente.





VEGA

- **Giro de Garra:** estando en pie, colócate cerca de tu rival y pulsa izquierda durante dos segundos y después presiona a la vez derecha y uno de los botones de puñetazo. Con ello, Vega efectuará un giro muy rápido y golpeará a su rival.
- **Salto de Garra y Salto de Muro:** realizando la misma combinación de teclas, Vega es capaz de efectuar dos golpes distintos dependiendo del escenario en el que se encuentre: Salto de Garra, si el combate es en España y Salto de Muro si es en el resto de los países. Apunta esta útil secuencia: pulsa abajo durante dos segundos e inmediatamente después, arriba y cualquier botón de patada. Cuando estés en el aire, presiona el panel de control para dirigirte hacia tu oponente y uno de los botones de puñetazo. El resultado ya lo conoces ¿verdad?





SALTO DE GARRA

SALTO DE MURO

SAGAT

Para poder efectuar los golpes de este personaje, has de tener en cuenta una cosa: siempre debes de pulsar el botón de patada o de puñetazo (dependiendo del golpe de que se trate) al mismo tiempo que pulsas el último botón de la secuencia en el mando de control.

- **Golpe del Tigre:** Para realizar esta técnica, colócate cerca de tu enemigo y presiona derecha, abajo, diagonal abajo-derecha y cualquier botón de puñetazo
- **Disparo del Tigre:** la combinación de teclas para este potente disparo es la siguiente: abajo, diagonal abajo-derecha, derecha y botón de puñetazo, si deseas que el disparo sea alto, o botón de patada, si prefieres un disparo bajo.
- **Rodillazo del Tigre:** con este golpe podrás salir airoso ante los ataques bajos de tus enemigos. Para ello pulsa: abajo, diagonal abajo-derecha, diagonal arriba-derecha y uno de los botones de patada.









M. BISON

- **Zapateo de Cabeza:** pulsa abajo durante dos segundos, luego y a la vez, arriba y uno de los botones de patada. Entonces, después de efectuar el zapateo dirígete hacia tu rival y presiona uno de los botones de puñetazo.
- **Psico-Triturador y Patada de Tijera:** para realizar estos dos golpes, Bison emplea prácticamente la misma técnica. Sin embargo el resultado, como puedes apreciar en las fotos, es muy diferente. Para realizar el primero de ellos presiona izquierda durante dos segundos y justo después y simultáneamente derecha y uno de los botones de puñetazo. Para el segundo, haz lo mismo, pero sustituyendo el botón de puñetazo por uno de patada.











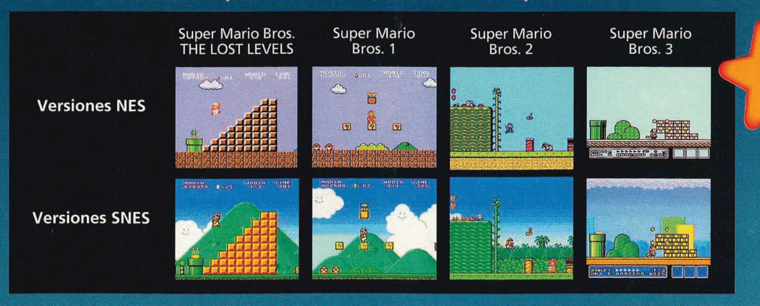


MARIO ALL STARS

HAY OTROS JUEGOS, PERO ESTÁN EN ÉSTE

Por fin ha llegado a España el cartucho por el que muchos de vosotros no habréis dormido, no habréis comido, en definitiva, no habréis podido vivir en paz. Ese juego que no puede faltar en el armario de ningún "jugón" que se precie...
Aterriza en el planeta Super Nintendo la última superproducción de Nintendo: MARIO ALL STARS. La recopilación de las más brillantes apariciones de Mario en nuestras pantallas, Super Mario Bros., Super Mario Bros. 2 y Super Mario Bros 3, pero con mejores gráficos, deliciosas melodías y más acción que nunca. Y por si esto os parece poco, Mario pone a vuestro alcance su última aventura: Super Mario Bros.- The Lost Levels- en la que tendrá que rescatar a Daisy a través de nuevos mundos llenos de peligros y sorpresas. Sí, sí, habéis leído bien ¡cuatro increíbles aventuras en un solo cartucho!
Y por si aún no habéis sacado vuestra entrada, aquí estamos nosotros para anticiparos lo que será el estreno más espectacular de los últimos tiempos.

Tabla comparativa de versiones



Como podréis apreciar en las imágenes, las diferencias entre las originarias versiones de Nes y las nuevas de Super Nintendo saltan a la vista. Las increíbles mejoras en las melodías, efectos sonoros y sobre todo, en la jugabilidad y movilidad de los personajes, se advierten al tener el juego en vuestras manos. Además os adelantamos que SMB -The Lost Levels- es todo un reto de máxima dificultad incluso para los jugones más expertos. Una mezcla explosiva ¿verdad?

MENU DE ELECCION DE JUEGO:

Por si alguno de vosotros esperaba sorpresas en este apartado, debéis saber que se puede escoger el juego que os apetezca en cualquier momento a través de un menú de selección como éste. Y si esto os parece poco, también podréis salvar hasta 16 partidas diferentes -4 por cada uno de los juegos- gracias a la memoria que incorpora el cartucho.

SELECT GAME









SUPER MARIO BROS. -THE LOST LEVELS-

En SMB The Lost Levels, tendremos que atravesar con Mario 13 diferentes mundos en busca de la encantadora princesa Daisy, que ha sido secuestrada por el malvado Bowser. Sus aliados ,Koopa troopa, Lakitus varios, flores piraña (residentes habituales de las tuberías) y el resto de la variada estirpe de enemigos, intentarán hacernos la vida imposible con el único objetivo de que no cumplamos nuestra misión.

Además, y por si salimos airosos de esos peligros, Bowser nos ha preparado unas sorpresas bastante desagradables, escondidas en diversos bloques a lo largo del juego: "encantadores" champiñones venenosos, que provocarán una indigestión a nuestro marcador de vidas. Graciosillo este Bowser, ¿eh? .

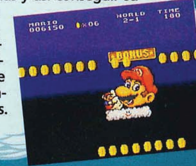


El juego está plagado de zonas secretas que tendremos que ir descubriendo. Mágicas tuberías como estas serán nuestras mejores aliadas, ya que nos permitirán ir directamente a mundos más avanzados. Pero hay un pequeño problema: ¿dónde se encuentran? La respuesta, como siempre está en nuestros archivos.

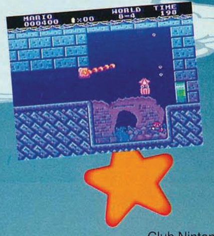


Pero no todo es de color de rosa. Porque la cuestión no es sólo buscar las tuberías secretas para pasar el juego rápidamente, sino andar cautelosos ya que muchas de esas tuberías nos harán retroceder a los mundos que, con tanto trabajo, habremos pasado anteriormente.

Una de las misiones habituales de Mario, será recolectar el máximo de monedas y así conseguir suculentas vidas extras. Para que esta labor no se os haga tan pesada, tendréis que hallar secretas galerías subterráneas o alcanzar maravillosas zonas en las nubes a través de plantas trepadoras. En ambas encontraremos verdaderas fortunas.



El castillo final, en el mundo 8-4, será una de esas fases que no olvidaréis jamás por su enooorme dificultad. Además, si habéis empleado alguna tubería para hacer vuestro camino más corto, os darán una magnífica noticia cuando eliminéis a Bowser: hay 4 mundos más que explorar para encontrar a la princesa definitivamente.Como veréis Mario siempre da más.





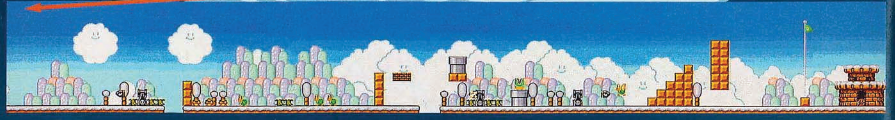
En el mundo 8 os veréis obligados a demostrar que realmente poseéis madera de jugones. Saltos tan difíciles como éste estarán al orden del día.

Super Mario Bros.

¿Qué podríamos decir de este juego que no sepáis ya? Seguro que los más maduritos de vosotros lo disfrutasteis en máquina recreativa, pero aquello es bastante diferente a esto, en todos los aspectos. El punto fuerte de este juego -por encima de todos- es la diversión, sazonada con la calidad gráfica y sonora que ya hemos descrito.
Os presentamos el juego que creó furor en los años ochenta, actualizado en casi todos los aspectos gracias a la potencia de nuestra Super Nintendo. Con todos vosotros... el nuevo Super Mario Bros.

Para vuestra información, Super Mario Bros. transcurre a lo largo de ocho mundos divididos en 4 submundos cada uno. Aquí se puede ver el descomunal tamaño de cada fase, llena de obstáculos y peligros. ¿No se cansará Mario de tanto andar...? Bajo las órdenes de tu control pad, seguro que no.

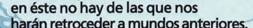




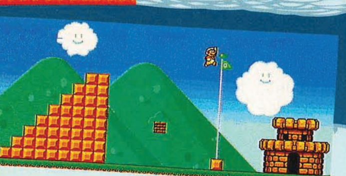




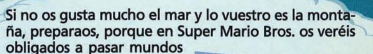
Siempre que completemos cada mundo, tendremos que gastarle una pequeña broma a Bowser. Bastará con tirarle a la lava ardiente, y aunque os suene cruel, ya está acostumbrado. La forma de hacerlo, claro está, la hallaréis por vuestros propios medios, o bien llamándonos, porque nosotros ya lo hemos pasado ¿OK?.



Como en The Lost Levels, existen zonas secretas con tuberías que nos permitirán avanzar más rápidamente. Pero no os preocupéis, porque en éste no hay de las que nos harán retroceder a mundos anteriores.



Al final de cada submundo habrá que poner a prueba las cualidades atléticas de Mario. Tendremos que saltar al máximo para conseguir llegar al mástil que sujeta el banderín de final de pantalla. Cuanto más elevado sea el salto, más puntos conseguiremos.

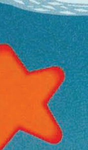


Si no os gusta mucho el mar y lo vuestro es la montaña, preparaos, porque en Super Mario Bros. os veréis obligados a pasar mundos submarinos como éste que son fases de auténtica dificultad.





Luigi tampoco se ha querido perder la última aventura de su único y -quizás por ello- preferido hermano Mario. Como veis en la fotografía, en el modo dos jugadores, se puede escoger a un Luigi de anatomía completamente diferente a Mario.







Super Mario Bros. 2

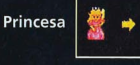
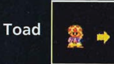
Si hasta ahora pensabais que en todos los juegos nuestra misión fundamental iba a ser rescatar a la bella princesa Daisy (un objetivo bastante interesante, por cierto) de las garras del despiadado Bowser, es que no conocéis el argumento de Super Mario Bros. 2, el juego más distinto de la saga. Ni está Bowser, ni son Mario y Luigi los únicos protagonistas, ni la princesita pide ayuda, indefensa, desde una húmeda mazmorra; al contrario, se ha vuelto una aventurera de armas tomar y junto con Toad, Mario y Luigi, formará un equipo cuya misión es salvar La Tierra de los Sueños del perverso Wart, que ha embrujado a todos sus habitantes. Cada uno de los protagonistas tiene unas cualidades especiales que resultarán esenciales para pasar todas las dificultades que vayamos encontrando.

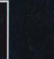
En la siguiente comparativa os mostramos las cualidades más fuertes y los puntos débiles de cada uno de los personajes. Después, la decisión está en vuestras manos:



Tabla comparativa de los personajes

	Potencia de salto	Llevando carga	Velocidad corriendo con carga	Recogiendo objetos
Mario	★★★	★★	★★★	★★★
Luigi	★★★★	★	★★	★★
Princesa	★★★★	★	★★	★
Toad	★	★	★★★	★★★★











En Super Mario Bros. 2 nos veremos obligados a arrancar las plantas, que casi siempre ocultan agradables regalos, como pócimas mágicas que alegrarán a nuestro marcador de corazones.



Una novedad con respecto a los otros juegos es que en éste existen unas llaves mágicas que nos permitirán seguir avanzando, cuando encontremos las puertas que poseen sus cerraduras. En más de una ocasión os volveréis completamente locos buscándolas.



Misteriosos jarrones, ¿verdad? Quizá dentro de ellos encontréis alguna que otra sorpresa.



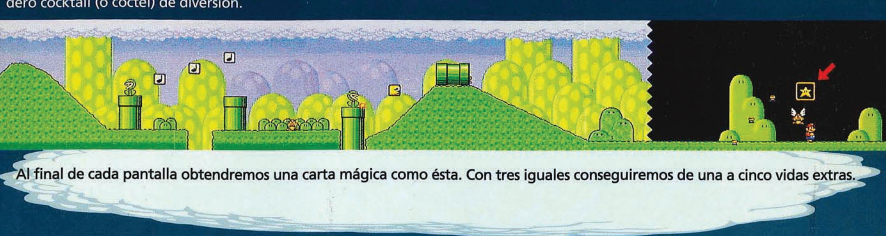


En el mundo 2, tendréis que abriros paso en el interior de varias pirámides. Como veréis en la imagen, vale todo, incluso excavar en la arena.

Siete gigantescos mundos de 4 partes cada uno os esperan en Super Mario Bros. 2. Además, al final de cada una de las partes podréis probar suerte en una máquina tragaperras como ésta. El premio, vidas extras, por supuesto.

SUPER MARIO BROS. 3

Y como plato fuerte de este menú de estrellas, hablaremos de Super Mario Bros. 3, la versión más reciente de esta minicolección. La aventura de Mario en el Reino de los Champiñones transcurrirá a lo largo de 8 enormes mundos con 8 ó 9 fases cada uno. Nuestro único objetivo será derrotar a Bowser y sus hermanos, que han robado el trono a los 7 bondadosos reyes que habitaban pacíficamente en cada Mundo,además de sucuestrar a la bella Princesita que esta vez sí estaba indefensa. Para ello, Mario y Luigi tendrán que encontrar los diferentes disfraces que están ocultos y emplearlos en el momento más adecuado. Veremos a los intrépidos fontaneros convertidos en mapache, rana, estatua e incluso disfrazados como los Hermanos Martillo.
¡Quién lo iba a decir!
Fases de bonus, objetos mágicos, juegos de naipes, zonas secretas y un montón de sorpresas más, son los ingredientes de este verdadero cocktail (o cóctel) de diversión.



Al final de cada pantalla obtendremos una carta mágica como ésta. Con tres iguales conseguiremos de una a cinco vidas extras.

Mario tendrá la capacidad de volar cuando obtenga una hoja que le convierta en mapache. Al igual que en Super Mario World, no sólo se conforma con estar en tierra, sino que también domina el aire.

Los cobardes hermanos de Bowser huirán en su barco fantasma cuando lleguemos a cada uno de los castillos finales. Nos veremos obligados a recorrer tenebrosos escenarios como este barco lleno de peligros, para acabar con su maldad.

Con el traje Tanooki, nos convertiremos en estatua para evitar que los koopas y demás enemigos nos reconozcan. ¡Parece ser que en el Reino de los Champiñones no conocen las gafas!.

Otra novedad es el modo de batalla. Seremos testigos de una pequeña y alocada peleílla entre Mario y Luigi en la se empujarán, pisarán y lanzarán conchas, entre otras cosas. Pero que nadie se preocupe. La fraternidad entre ambos es inalterable pase lo que pase.



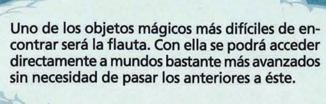








En los juegos de naipes daréis la vuelta a dos cartas buscando que sean iguales. Con un poco de suerte, lo que haya en los naipes será para vosotros.

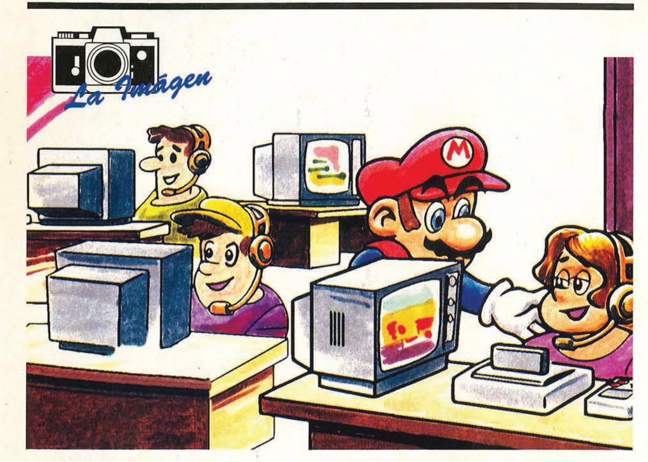




Uno de los objetos mágicos más difíciles de encontrar será la flauta. Con ella se podrá acceder directamente a mundos bastante más avanzados sin necesidad de pasar los anteriores a éste.



ORGANO DE EXPRESION DEL CLUB NINTENDO DE ESPAÑA - CONSTITUIDO EN 1993



Primeras declaraciones de Mario tras la llegada de Nintendo a España.

Mario es una persona "molto ocupata", siempre está de un lado para otro preocupándose de que sus queridos socios tengan siempre lo mejor. Pero hizo un alto, porque quería contaros él personalmente los acontecimientos acaecidos en estos últimos meses. Así que, quedamos en ir a comer los dos solos -sé que muchos y muchas me envidiais- para charlar tranquilamente.
Le sugerí la idea de que fuera en un restaurante italiano -es que ya le conozco un poquillo- a lo que él respondio: "me piache moltísimo". Mientras degustábamos una excelente pizza, mantuvimos la conversación que a continuación os transcribo íntegramente -con el típico acento de Mario incluido-:
Diario de Mario: ¿Crees que los socios estarán contentos con la llegada de NINTENDO a España?
Mario: Per supuestísimo, yo pienso que tutis les socios del CLUB saben que laborare con NINTENDO directamente va a ser molto ventajoso perque la informachone será molto prechisa, tendremos los lanzamientos al mismo tiempo que en el resto de Europa...
DM: La verdad es que todo lo que nos cuentas suena muy bien, pero no has mencionado la revista del CLUB, ¿eso significa que seguirá como hasta ahora?
M: Tuti les socios verán que este número es diferente, yo creo que miyore, a.mí me piache molto. Pero, seguimos laborando per conseguire una estupenda revista, un poco mejor cada número.
DM: En el CLUB, muchos socios nos preguntan como son los otros CLUBES NINTENDO del mundo, ¿qué les dirías al respecto?
M: ¡Tuti le rato parlare, per favore déjame degustare un trozo de la mía pizza!.
Respondiendo a la tua cuestione te diré que básicamente tutis les Clubes son iguales y tienen: HOT LINE, revista, carnet... Lo que varía es el número de amichis que laboran en el CLUB, por ejemplo en Alemania hay casi 60 personis laborando. Es lógico, perque allí NINTENDO se estableció molto tiempo atrás que en la España, y por eso tienen también más número de socios.
DM: Hablando de socios, Mario, en España ya hay muchos y se prevee un aumento importante, ¿esperabas realmente una respuesta tan buena?.
M: Veramente ha sido molto positiva la aceptación del CLUB NINTENDO en la España. En este momento somos 200.000 socios y chertamente pensamos que habrá muchísimos más. Per esta razón pronto trasladaremos el CLUB, me gustaría anunciare a todos los socios que, la nueva dirección del CLUB NINTENDO será: CASTELLANA 39-3ª Planta, 28046 de Madrid.

El nuevo reto de Nintendo.

"Proyecto Realidad", bajo este nombre se esconde el acuerdo al que ha llegado NINTENDO con SILICON GRAPHICS, INC. -líder mundial en informática visual-, para desarrollar una verdadera máquina tridimensional de Nintendo de 64 bit que va mucho más allá de la tecnología utilizada en la actualidad por el Compac Disc.
Nintendo ha apostado en esta ocasión, por dar un salto cualitativo hacia una tecnología totalmente revolucionaria, la misma que están empleando en la actualidad los ordenadores más potentes (RISC). Las ventajas de esta consola sobre el CD ROM serán realmente importantes, sobre todo en lo que se refiere a velocidad, realismo, capacidad y jugabilidad. Además permite jugar con títulos tridimensionales e hiperrealistas en tiempo real. Esto quiere decir que no queda mucho para que NINTENDO ponga en nuestras manos una consola más allá de todo lo conocido, que supondrá la REVOLUCION más grande hasta la fecha en el mundo de los video juegos. Una vez más NINTENDO se adelanta a su tiempo y a sus competidores. ¡Estamos de enhorabuena!.

Video Juegos y Cine ¡Un Cóctel de lo Más Suculento!

¿Qué fue primero, el video juego o la película?. Esta será la pregunta que nos haremos en un futuro no muy lejano de seguir las cosas como hasta ahora. Primero fue Mario, que con SUPER MARIO BROS, sorprendió a propios y extraños consiguiendo una de las películas más taquilleras del verano. Y ahora, nos ha llegado la súper noticia de que se está preparando, ni más ni menos que la versión cinematográfica de STREET FIGHTER II. Por lo que sabemos, el proyecto está muy adelantado, de hecho, CAPCOM ya ha firmado un acuerdo con Edward R. Pressman Film Corp. Todavía es muy prematuro hablar de fecha de estreno, pero una buena señal es que el director -que también ha participado activamente en el guión- va a ser Steven de Souza, el mismo que realizó "Jungla de Cristal".



Club

¡¡ Exclusiva Mundial !! ¡¡ Los miembros del CLUB NINTENDO al descubierto!!



¡Ya teníais ganas de conocernos!, ¿eh?. Esperamos no haberos decepcionado, no es que seamos gran cosa, pero tampoco estamos mal... Comentarios aparte -por si acaso-, la verdad es que con este apartado queremos teneros al corriente de todas las cosas interesantes que ocurran en el CLUB, por ejemplo: qué nuevos proyectos vamos a realizar, cómo funcionan los diferentes departamentos, qué juego ha resultado más complejo... En definitiva, conseguir que estéis plenamente integrados, que el CLUB NINTENDO seamos todos, los 12 de la foto y vosotros, ¡no puede faltar ni uno!. En el próximo número de nuestra revista empezaremos a hablar de la pandilla más alocada del CLUB, de los que casi mueren de emoción cuando vieron MARIO ALL STARS, sí, efectivamente, me refiero a los jugones, ¡ya veréis qué de sorpresas esconden tras sus inocentes caritas!...

Buzón



Como su propio nombre indica, EL BUZÓN, es el apartado que tenemos reservado para contestar a las dudas que nos formulais mediante el correo. En cada ejemplar de la revista, vamos a publicar la carta que consideremos más interesante, esto es, la cuestión que nos preguntéis con más frecuencia, junto con la respuesta adecuada. Esperamos vuestras cartas.

¡Hola Mario!:

¡Muchísimas gracias por la Guía de jugones!, por cierto, es genial... Pero me ha surgido una duda, porque dentro venía la carta de Bienvenida al CLUB con un carnet y yo ya tenía otro. Ya sé que éste es nuevo y que es el que vale, pero entonces, ¿qué tengo que hacer con el otro?. También quería decirte que mi primo, se hizo socio del CLUB un poco más tarde que yo, -es que le regalaron la GAMEBOY más tarde que a mí porque es más pequeño-, y sólo ha recibido el número 4 de la revista. Bueno, ahora también le ha llegado la guía y el carnet, pero claro, él dice que si no va a tener más revistas.

Escríbeme pronto, espero ansioso tu carta.

Raúl Pietro
Valencia

Querido Raúl:

No sabes cómo me alegro de que te haya gustado la Guía para Jugones, ya que la hemos hecho en el mismo CLUB esperando que fuera algo muy especial que os hiciera mucha ilusión.

Ahora quiero aclararte el tema del carnet y la revista. Verás, con la llegada de NINTENDO a España, se ha producido una renovación total, en todos los aspectos. Seguimos siendo el CLUB NINTENDO, pero con la gran diferencia de que ahora dependemos directamente de NINTENDO, lo cual conlleva una ruptura total con nuestra anterior etapa. Por esta razón, os hemos enviado el carnet, para que todos vosotros os podáis identificar como socios del renovado CLUB NINTENDO. Así que, partiendo de la base de que el antiguo carnet no tiene ninguna validez, lo mejor es que lo destruyas, aunque si quieres puedes quedarte con él de recuerdo.

Respecto al tema de tu primo -espero que no sea el de "Zumosol"-, he de decirte que habrá muchos socios en su misma situación, puesto que lógicamente, las revistas y carnets se iban enviando a medida que se iban recibiendo sus tarjetas de suscripción al CLUB. Y justamente por esta razón, hemos empezado desde cero, enviando absolutamente a todos los socios la guía y el carnet. Lo mismo pasa con la revista, que como ves hemos empezado a numerar con el número 1, como muestra de que empezamos una nueva andadura en el CLUB. Tu primo, al igual que todos los socios del CLUB, tendrán las revistas puntualmente, desde este número uno.

Espero que mis respuestas hayan aclarado tus dudas y que sigas en contacto con nosotros.

¡Hasta muy pronto!
Mario



Ha llegado la hora de los más avezados, consoleramente hablando, claro. O sea, para que nos entendamos, de esos intrépidos jugones que persistentes, logran hacer unos récords dignos del libro del Guiness. ¿Quieres formar parte del Cuadro de Honor del Club Nintendo?, pues ya sabes, coge tu GAMEBOY o tu SUPER NINTENDO y ponte -sin prisa pero sin pausa- con tu juego preferido. Aparte de perseverancia, deberás tener una cámara de fotos cerca de ti, para que cuando llegue el gran momento, lo puedas inmortalizar. Después te pones lo más bello o bella -según corresponda- y haces otra foto de tu cara de satisfacción. Coges los dos valiosos documentos gráficos, y los metes en un sobre junto con tu nombre, dirección y teléfono y lo envías todo a :

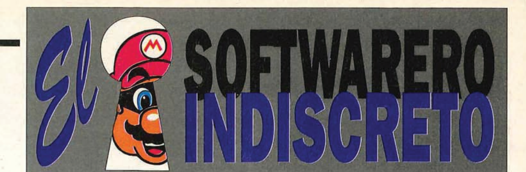
CLUB NINTENDO
Paseo de la Castellana 39 3º
28046 Madrid



Nombre: Sonia Sánchez Martínez
Edad: 15 años
Población: Madrid
Record: Terminar 'The Legen of Zelda' (Super Nintendo)



Nombre: Didac Santos Fita
Edad: 13 años
Población: Caldes de Montbui
Record: Terminar 'Super Mario Land 2' (Gameboy)



La portada de nuestra revista no podía tener otro protagonista más que SUPER MARIO ALL STARS, ¡está claro!. Y es que, el carisma de MARIO y toda su pandilla ha hecho que NINTENDO realizara el sueño de todos los aficionados a los buenos video juegos, esto es, la mejor recopilación de juegos de Mario jamás vista incorporando además, fases totalmente nuevas. Pero lo mejor es que, esto no ha hecho nada más que empezar. En Estados Unidos ya hay un montón de títulos que tienen de protagonistas a los miembros de la pandilla NINTENDO, no sólo Mario. Mira, mira lo que viene a continuación y ya me dirás si exageraba.



Mario is Missing. Pensarás que con este título Mario será el "prota", pero no, te confundes. En esta ocasión el papel estelar es de Luigi, quien deberá ir en busca de su amado Mario teniendo como escenario las ciudades más atractivas del mundo. Como ves, resulta una propuesta de lo más original, porque además de diversión obtendrás una buena dosis de cultura geográfica que -no lo negarás- nunca viene nada mal.



Mario & Wario. Hasta los malos de la pandilla NINTENDO tienen su oportunidad en esta nueva hornada de súper títulos. Y además, con este juego, tendrás la ocasión de probar uno de los accesorios más logrados de SUPER NINTENDO: el ratón.

Y siguiendo con el tema de los accesorios, resulta inevitable hablar del NINTENDO SCOPE. Aparte de YOSHI'S SAFARI, título que veremos en "Novedades", también se está preparando la segunda parte del BATTLECLASH, ya sabéis, el primer juego que se hizo para el Bazooca.

WARIO LAND, ¿qué te sugiere este título?... Lo primero, que de nuevo la antítesis de Mario va a hacer de las suyas y además en esta ocasión como estrella indiscutible. Lo segundo, la palabra "LAND", indudablemente te suena a GAMEBOY, ¡acertaste en todo!. Wario Land es la nueva aventura de Wario para GAMEBOY, elemental querido socio.

Repasemos lo que tenemos hasta ahora, Mario, Luigi, Yhosi y Wario, como estrellas en los próximos lanzamientos de NINTENDO, ¿no os parece que falta alguien?... sí, ¡ya lo tengo! falta el toque femenino de una bella y dulce princesa. Y, ¿cuál es la más conocida entre todos los jugones "nintendianos"?, sin duda alguna ZELDA. Pues tampoco va a faltar en este cóctel de personajes de lujo: THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING es el título que tiene el tan esperado ZELDA para GAMEBOY -incluido en novedades-. Bien, creo que todos los amantes de los buenos juegos con protagonistas de primera, tenemos motivos para estar así como contentillos, ¿verdad?. Me gustaría contaros más cosas, pero me voy volando porque me han dado un chivatazo sobre la peli de Mario ¡que no me lo puedo creer!, parece ser que ya hay planes de sacar un juego basado en SUPER MARIO BROS., ¡tengo que ir a averiguarlo!.



¡Hasta el próximo número!, y ya sabes, si quieres saber algún secreto, lee al SOFTWARERO INDISCRETO.



FOTOTRUQUI

Ya le dije a Yoshi que no se llevara el SUPER SCOPE, ¡haber que hago yo ahora con este "bestiajo"!.

Heroes de Leyenda

Consola:
Super Nintendo

Nombre:
Simón Belmont

Lugar de nacimiento:
Transilvania

Juego:
Super Castlevania IV

Cualidad principal:
El perfecto manejo del látigo.



Defecto más acentuado:
El salto (deja un poquillo que desear).



Doctorado en vampirología, este intrépido caballero conoce y acepta sin temor su destino. De casta le viene al galgo, ya que no en vano todos los miembros de su familia, Los Balmont, se han preparado durante generaciones para acabar con Drácula, la máxima expresión de la maldad puesta en vampiro.

Es joven, valiente y con un toque de distinción que le convierte en uno de los héroes más apuestos de NINTENDO. Y lo mejor es que no tiene novia...

MARIO METRO

¿A que hay cosas del CLUB y del mundo NINTENDO en general que te parecen maravillosas?... ¿Y a que también hay otras - muy pocas, ¡seguro!- que no te lo parecen tanto?. Pues ahora tienes la oportunidad de decirnos todo aquello que de verdad te gusta, te apasiona, te enloquece... bueno, y también lo que no te gusta tanto. El Mariómetro espera tus ideas y opiniones, y para que veas que ya hay mentes pensantes, observa las primeras declaraciones de nuestros socios:





- La idea de sacar un juego de Naturales que enseñe a los niños -y a los que no lo son tanto- a no ensuciar las calles.
- Que se sea socio del CLUB para siempre, o sea, mientras éste exista y no temporalmente.
- Que cada vez se realicen más juegos con mayor cantidad de megas.
- El chip SUPER FX.
- La guía de jugones que se ha enviado a todos lo socios del CLUB como regalo de bienvenida de NINTENDO España.





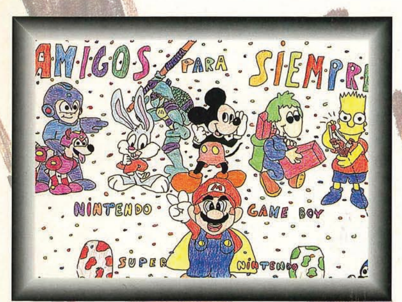
- Que no haya pins de todos los personajes de NINTENDO, ¡hasta de Koopa!.
- Que no haya un curso de inglés para SUPER NINTENDO.
- Que en nuestra revista no se incluya una sección de pasatiempos.
- Que no haya anuncios del CLUB en la tele y en la radio.
- Que no se publiquen más dibujos de los socios en la revista.

Agradecemos su colaboración a: Iván Ravelo, Sergio Vázquez, Alberto Cantó, David Castellet, Pablo Aparicio y Moisés Cuchillo

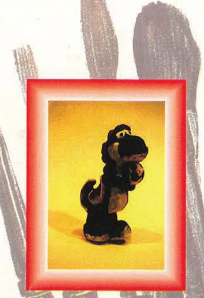


Merece la pena echar un vistazo a esta GALERÍA tan especial, llena de imaginación, originalidad y una clara predisposición al arte de todos vosotros. Dibujos, fotos, trabajos manuales y todas vuestras creaciones tienen su espacio reservado en esta original sección. ¡No lo pienses más, visita nuestra Galería! . Y si quieres exponer tus obras en ella, ponte manos a la obra y envíanoslas a :

CLUB NINTENDO
Paseo de la Castellana 39
28046 Madrid



Alejandro Lugo Hernádez
Las Palmas de Gran Canaria

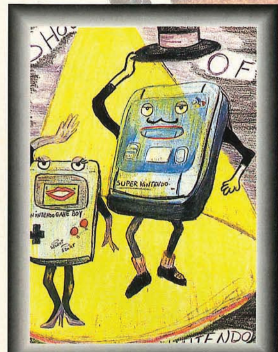


Severino Boix Mnez
Agost (Alicante)



José Mª López Vega
Granada





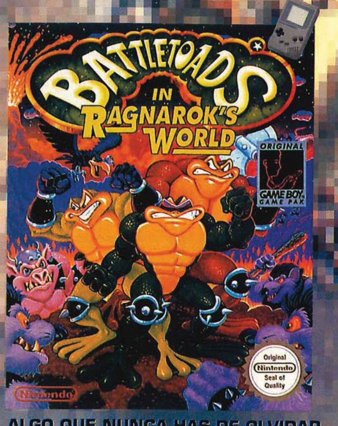
Mª José Durán Gelabert
Palma de Mallorca (Baleares)



Alex Vague i Brull



Daniel Antonio Suarez de Lis
Viveiro (Lugo)



BATTLETOADS
IN RAGNAROK'S WORLD

LA AMISTAD POR ENCIMA DE TODO

Rash, Zitz y Pimple, ¿los recuerdas?, seguro que sí. Pues vuelven a tener serios problemas. De nuevo la Reina de la Oscuridad intenta hacerles la vida imposible raptando a Zitz, Pimple y a la adorable Princesa Angélica, mientras viajaban a bordo de su veloz nave Toadster. Ahora, Rash se encuentra solo y tremendamente enfadado, no puede consentir que esta malvada Dama se salga con la suya. Por ello ha decidido no perder ni un minuto más y viajar hasta Ragnarok's World, tenebroso planeta de la Reina de la Oscuridad, donde se encuentran prisioneros sus queridos amigos. Aquí estará aún más solo y únicamente podrá contar con la ayuda que tú le puedas proporcionar para afrontar los numerosos peligros con los que se va a encontrar: cavernas de hielo, craters y túneles son algunos de ellos, hasta llegar finalmente a la Torre de las Sombras, donde tendrá su batalla definitiva frente a la despiadada Reina.

ALGO QUE NUNCA HAS DE OLVIDAR

A la hora de afrontar una aventura de este tipo, nunca vienen mal unos prácticos consejos. Toma buena nota de los que te señalamos a continuación:

- Los Ravens son algunas de las peligrosas criaturas que habitan el cráter del planeta Ragnarok, no dejes ni uno sano. Si los golpeas repetidas veces verás cómo la puntuación de tu marcador sube paulatinamente hasta que los hayas destruido y además, al hacerlo, vas a conseguir una vida extra.



- Al final de tu viaje a través del Turbo Tunnel la velocidad de tu nave va a ser muy elevada, a pesar de ello, hay algo que no debes olvidar: localiza en esta zona un Mega Tunnel y tócalo. Si lo consigues avanzarás enormemente en tu misión, y así, por las buenas, te habrás saltado dos fases.



- Controlar el salto es algo que debes tener muy presente cuando te encuentres en la Caverna de Hielo. El truco consiste en no utilizar el salto máximo, es decir, no mantener pulsado durante mucho tiempo el botón de salto, o de lo contrario puedes perder una vida al chocarte contra los pinchos que hay en el techo.

- En esta misma fase, la Caverna de Hielo, te enfrentarás además a otro gran problema: los "muñecos de nieve". Debes destruir a todos y cada uno de ellos. Si no lo haces así volverás al mismo punto donde te los encontraste.

- Al llegar a la quinta fase, tu "vehículo" será una serpiente. Sí, has leído bien, un reptil, todo es posible en Ragnarok's World. Pero no pienses que va a ser nada fácil de guiar. Una vez que estés subido en ella, si te colocas muy cerca de su cabeza o de su cola, no podrás evitar caer al suelo cuando cambies bruscamente de dirección. Lo mejor es que te mantengas en la zona central de su cuerpo.

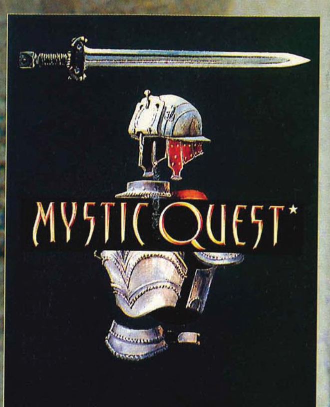
- Estás en la Gargantua y una enorme bola te pisa los talones, pero... cuentas con ayuda. El propio cartucho te indica hacia dónde debes cambiar tu dirección para no ser aplastado. Sin embargo, aún puedes hacerlo mejor. Agudiza tu oído y adelántate a esa señal realizando el cambio de dirección justo cuando oigas un "golpecito" que indica dicho cambio. De este modo podrás ganar tiempo y separarte todavía más de tu "bola perseguidora".

ENEMIGOS, ENEMIGOS Y MÁS ENEMIGOS

- Esta infernal nave armada con dos cañones en su parte delantera, te las va a hacer pasar "canutas" al final de la primera fase. Para impedir que lo consiga, permanece en la esquina superior izquierda de la pantalla, lugar donde nunca llegan sus disparos, y cuando lance una bola de metal al suelo, recógela y lánzasela haciendo blanco sobre su estructura de cristal. Cuatro bolas serán suficientes para continuar tu camino.

- Ya has visto los problemas que te puede acarrear la enorme "bola perseguidora", pero la cosa no queda ahí. Además tienes que destruirla para poder pasar a la siguiente y última fase. Para librarte de ella no utilices tus puños. La clave está en colocarte en la zona derecha de la pantalla y golpearla una o dos veces con tu cabeza cada vez que se acerque a ti o se pare en cualquier punto de la pantalla. ¡Ah!, una cosa: paciencia, es muy "dura de pelar".

- Cuando llegues a la parte superior de la Torre, en la séptima fase, te vas a encontrar en varias ocasiones con una "cara" de gigantesco tamaño que no parará de soplar. ¡No te precipites!. No tienes que destruirla, sino esquivarla del modo que puedas para evitar que te arrastre la ventisca que forma con su soplido. Y... ¡un poco más adelante te espera el final de esta peligrosa aventura!.



MYSTIC QUEST

El poderoso Árbol de Mana

Una vez más nos encontramos ante la lucha entre las fuerzas del bien y del mal, enfrentadas en esta ocasión en la lucha por el control sobre el mágico Árbol de Mana. Poderoso árbol capaz de dirigir el destino del mundo hacia el bien o hacia el mal, dependiendo de cuál sea la influencia ejercida sobre él. Ahora el despiadado Señor de las Tinieblas, líder del Imperio Glavier, controla la fuerza del Mana sometiendo a la humanidad a la más dura esclavitud que jamás hayas podido imaginar. ¡Tú puedes evitar que esta situación continúe así!. Únete a los Caballeros Gemma y emprende esta apasionante batalla frente al Imperio Glavie, sólo vuestra victoria librará a la humanidad de vivir esclava el resto de sus días.

OBJETOS Y ARMAS IMPORTANTES

Muchos serán los objetos y armas que te ayudarán a abrirte camino a lo largo de tu aventura. A continuación te indicamos dónde localizar los más importantes:

ESPEJO

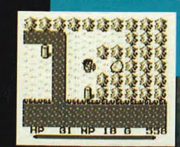


Entra en la Cueva de las Marismas y lucha contra el Dragón de dos cabezas. Al destruirlo aparecerán dos cofres, uno de los cuales contiene este valioso objeto que te revelará la identidad del mayordomo de Kett's.



CHOCOBO

Tras encontrar este curioso "animalito" al norte de Menos y ser reparado por el Doctor Bowow en el pueblo de Ish, podrás utilizarlo para andar por encima del agua como si tal cosa.



MORNING STAR

Para conseguir este arma tendrás que destruir al Cíclope que se encuentra en la Cueva de las Montañas Rocosas. Sólo con ella podrás librarte de uno de tus más duros rivales, que además habita esta misma cueva, Golem.





MAZA

La encontrarás introduciéndote por la puerta en la que se encuentra el mayordomo de Kett's. Una vez que la tengas en tu poder, podrás atravesar cualquier muro, siempre y cuando al otro lado de él, exista un poste donde "anclar" este objeto.



ESPADA EXCALIBUR



La hallarás al llegar al lugar donde se encuentra el Árbol de Mana. Es la espada de mayor poder y sólo con ella puedes destruir a Julius, fiel aliado del Señor de las Tinieblas.

ESPADA RUSTY



Esta es la "Espada Legendaria" y sus poderes son maravillosos. La puedes encontrar en el Volcán Submarino tras derrotar a Iflyte, gran jefe del Volcán. Utilízala más tarde en una habitación de la Cueva del Desierto de Cristal y conseguirás que aparezca la Torre de Dime.

ENEMIGOS MÁS PODEROSOS

Enemigos no faltan en esta larga y apasionante aventura, por ello aquí te contamos cómo acabar con algunos de los más poderosos:

DARK LORD

Este personaje, inseparable compañero de Julius, no te planteará excesivos problemas. Simplemente deberás seleccionar el arma más potente que poseas y golpearle repetidas veces. Tu victoria será recompensada con el Pendiente.

KARY



Guardián de la Cueva del Campo de Nieve, mitad serpiente y mitad humano, no es vulnerable en cualquier parte de su cuerpo. Sólo haciendo blanco sobre su parte humana podrás destruirle y conseguir así la Espada de Hielo.

KRAKEN



Al final de la Cueva de las Rocas Flotantes te encontrarás con este gigantesco calamar que te atacará incesantemente con sus largos tentáculos. Golpéale dos o tres veces en la cabeza cada vez que recoja sus tentáculos, y ¡no desesperes!, serán necesarios bastantes golpes para acabar con él definitivamente.

LICH

Este peligroso esqueleto, jefe de la Cueva del Desierto de las Palmeras, te atacará continuamente lanzándote numerosas calaveras. Para destruirle, golpéale repetidas veces en cualquier parte de su cuerpo a la vez que esquivas sus ataques. Una forma de evitar que te dé cuando se mueva de un lado a otro de la pantalla, es pasar por encima de él. La Magia del Nuke será tu recompensa.

JULIUS

Tres serán tus enfrentamientos ante el malvado siervo del Señor de las Tinieblas. En el primero de ellos lucharás frente a una imagen "triplicada" de Julius, sin embargo no te planteará demasiados problemas. Una vez que les hayas destruido, este poderoso personaje se convertirá en un enorme monstruo ante el que no podrás emplear ninguna técnica de ataque concreta, tan sólo colócate cerca de él y golpéale sin parar, sin olvidarte de seleccionar la Magia Cure para restablecer tu vitalidad. Finalmente, se transformará en un escurridizo felino que aparecerá y desaparecerá constantemente al que deberás golpear en cualquier parte de su cuerpo a la vez que esquivas las bolas que te lanza. De este modo te habrás librado de él definitivamente completando esta apasionante y peligrosa aventura

DRAGÓN, DRAGÓN ROJO Y DRAGÓN ZOMBIE



Para acabar con la vida de estos tres temibles dragones, que hallarás en el Castillo de las Cataratas, tendrás que emplear dos tácticas distintas: golpear a los dos primeros en sus respectivas cabezas, puesto que es su único punto vulnerable, y hacer blanco sobre cualquier parte del cuerpo del tercero de ellos.







KIRBY'S DREAM LAND

¡A pleno Pulmón!

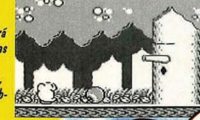
Gracioso, simpático y glotón, sobre todo glotón. Ya le habéis reconocido ¿verdad?, sí es Kirby. Un pequeño personaje que posee un enorme corazón, hasta tal punto, que está decidido a arriesgar su propia vida para salvar la de los habitantes de Dream Land.

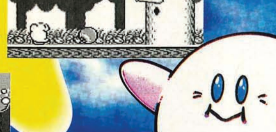
Todo transcurría felizmente en esta pequeña estrella, situada a millones de años luz de la Tierra, hasta que un fatídico día el temible Rey Dedede decidió robar toda su comida y sus relucientes Estrellas, consiguiendo así el control sobre estos adorables seres, habitantes de la Tierra de los Sueños. ¡Y aquí es donde aparece Kirby!. Este pequeño pero gran héroe que todos conocéis, se enfrentará a un gran número de enemigos en cinco diferentes y peligrosos escenarios con tal de ayudar a sus amigos. Afortunadamente, nuestro simpático amiguito también cuenta con una serie de objetos que le facilitarán bastante su misión: bolsas de comida mágica, bombas, dulces, hojas de menta... extraños objetos ¿a que sí?, pero como ya os mencionamos, todos ellos muy útiles. Sin embargo, es posible que también necesite de ti. ¿Estás dispuesto a ayudarle?, si la respuesta es afirmativa, no te arrepentirás. ¡Todo un mundo de ensueño girará a tu alrededor!.

Como ya te hemos dicho, tu aventura va a transcurrir en un mundo maravilloso, pero también sabes que se encuentra terriblemente amenazado. Por ello, echa un vistazo a estas páginas, en ellas encontrarás las claves para acabar con "los malos más malos" y las entradas a algunas fases de "bonus" que te serán de gran utilidad.

LO VERDE ES VERDE

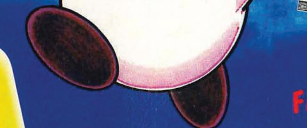
Wispy Woods, un árbol de gran tamaño, es tu principal enemigo en esta fase, y destruirle no te va a plantear demasiados problemas. Será tan fácil como absorber las manzanas que caen de él y lanzárselas. Todo ello sin bajar la guardia, claro está, ya que además debes esquivar los objetos que te lanza.





FASE DE BONUS







CASTILLO LOLOLO

Te encuentras en el interior de un laberíntico castillo, pero no creas que encontrar la salida es tu único problema, además tienes que luchar frente a Lololo y Lalala. Si no los vences, jamás saldrás de esta siniestra mansión. Para destruirlos, coge los bloques que ellos van empujando, y lánzaselos teniendo en cuenta que es mucho más fácil acabar con ellos si los golpeas en la espalda.

FASES DE BONUS





LAS ISLAS FLOTANTES

Un paisaje relajante ¿verdad?, pero la situación realmente no lo es, de ello se encarga Kaboola, especie de dirigible cargado con balas de cañón, que te espera al final de esta fase. Contra él, sólo puedes hacer una cosa: absorber aire y lanzárselo mientras esquivas sus balas y a él mismo. Es la única forma de mantenerte con vida.

FASES DE BONUS



NUBES ESPONJOSAS

Ya estás ante el último de los vasallos del Rey Dedede, Kracko , una nube muy "inquieta" que no para de moverse de un lado a otro de la pantalla. Para evitar que te toque, procura pasar por encima de ella y no dudes, tampoco en esta ocasión, en absorber los objetos que te lanza. Serán tus armas para atacarla hasta que la destruyas completamente.



FASE DE BONUS



EL MONTE DEDEDE

Como puedes imaginar, aquí te espera tu principal enemigo. Sí, el Rey Dedede, aunque antes te vas a encontrar con una desagradable sorpresa, pero... bueno, seguro que ahora puedes solucionarla tu solo. El principal problema es Mt. Dedede. Para derrotarle, espera el momento en que golpea el suelo con su martillo, lo cual hará que aparezcan numerosas estrellas que serán tu armamento contra él. Si consigues golpearle con diez de ellas, tus problemas habrán acabado y Dream Land será de nuevo libre.





Aladino





Esta página de novedades, no podía empezar con otro título, ni con otra palabra que no fuera ALADINO. Sin necesidad de frotar la lámpara mágica, vamos a ver cumplido un maravilloso sueño: el cuento más mágico de Disney, ALADINO, ahora para SUPER NINTENDO.

La perfecta ambientación al más puro estilo de las mil y una noches, que vamos descubriendo a lo largo de todo el juego es, sin duda, uno de sus mayores atractivos. Encantadores de serpientes, sensuales mujeres con el rostro cubierto por un velo, mercaderes ávidos de dinero, cofres repletos de tesoros... y por supuesto la lámpara maravillosa, que otorga el mayor de los deseos en una aventura tan arriesgada como ésta: las ansiadas vidas extra. Además, los fondos aportan el colorido y la calidad gráfica de un auténtico cuento clásico.

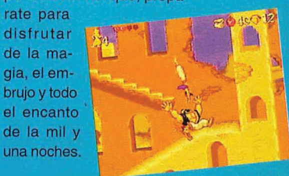


La lograda animación de los personajes es también otra de las características de este título. Así, podemos ejecutar movimientos variados y súper rápidos, logrando una velocidad endiablada. De esta forma, Aladino realiza todo tipo de piruetas: espectaculares saltos, acrobacias aéreas, peligrosos balanceos... todo lo que tu atlética imaginación se proponga.



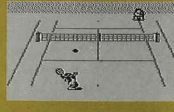
Los demás personajes también están dotados de estas cualidades, lo cual significa que tendrás ágiles enemigos que te estarán poniendo a prueba continuamente.

Seguro que ya habrás descubierto que Capcom ha sido el encargado de realizar lo que, sin lugar a dudas, va a ser el lanzamiento "bomba" de estas Navidades. Pero, ¿a qué no sabes que también va a haber película?... Así que, prepárate para disfrutar de la magia, el embrujo y todo el encanto de la mil y una noches.



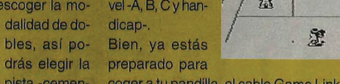
TOP RANKING TENNIS

Seguramente, encuentras apetecible echar un partidillo de tenis, pero piensas que llevas mucho tiempo sin entrenar,¡no hay problema!. Con Top Ranking Tennis puedes crear tu propio jugador, y dotarle de la fuerza de tiro y la velocidad de movimientos que creas más adecuada. Si lo que quieres es llegar a ser el número 1 del ranking, te conviene saber que tienes una serie de 100 jugadores esperándote. ¡Tranquilo, no debes enfrentarte a todos!, "sólo" a 12. Pero, nuevamente, vas a tener una ventaja, y es que cuando elijas a tu contrincante, te saldrá una pantalla informativa en la cual verás todas sus cualidades y defectos, ¡no te puedes quejar!. Y para seguir el entrenamiento, esta vez bien acompañado, puedes escoger la modalidad de dobles, así podrás elegir la pista -cemento, hierba, tierra- , número de set -1, 3, 5- y nivel -A, B, C y handicap-. Bien, ya estás preparado para coger a tu pandilla, el cable Game Link y darles unas cuantas lecciones de tenis.



Tipo de Juego: Deportivo
Número de Fases: Continuaciones infinitas
Número de Jugadores: 1 a 4



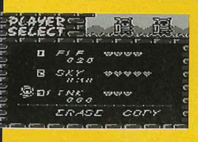


THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING





En un principio se pensó que una consola portátil tan pequeña y manejable como GAMEBOY, tendría algunas limitaciones en cuanto a la disponibilidad de títulos, sobre todo en lo referente a adaptaciones de SUPER NINTENDO. Joe & Mac, Addams Family, Star Wars, Tiny Toon y muchos otros, demostraron que los temores eran del todo infundados. No obstante, Nintendo, en su afán de superación ha versionado el juego más representativo de Super Nintendo para Gameboy: The Legend of Zelda. En esta ocasión, Link tendrá que buscar los ocho instrumentos que las sirenas empleaban para atraer a los marineros con sus cánticos. El lugar es una misteriosa isla llamada Koholint, en donde sus habitantes no tienen ningún tipo de contacto con el exterior. Y un gran enigma por resolver el del Pez Viento, gobernante de la isla. Hay mucho más en este juego, descubrirlo forma parte de su encanto. La Leyenda más famosa en el mundo de los video juegos, recobra fuerza de la mano de NINTENDO, ¡no podía ser de otra manera!.



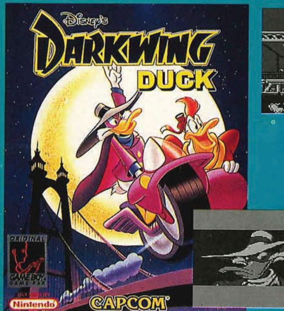






DARKWING DUCK

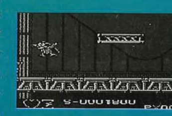
Tipo de Juego: Arcade-Aventura
Número de Fases: 7
Número de Jugadores: 1

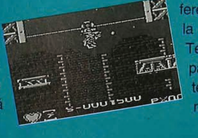


¿Se creen que Batman es el único que se dedica a mantener el orden y la justicia?, y ¿qué pasa con los patos?...también los hay villanos y no sabes hasta qué punto. Antes de seguir me presentaré, mi nombre es Darkwing Duck y soy el encargado de mantener la paz en San Pato. Acabo de recibir un mensaje, de nuevo la organización criminal F.O.W.L. está haciendo "patochadas". Pretenden intimidar a los inocentes patolandeses para gobernarlos bajo amenazas. En mis primeras pesquisas he descubierto a Quakerjack (Jack "El destripa patos") en el puente, a Woolf Duck (Pato Lobo) provocando el pánico en el centro de la cuidad y a Liquidator (no hace falta traducción) en las afueras. Tengo que seguir con mis indagaciones, seguro que Mega Volt estará en los almacenes de los muelles y Bushroot en el bosque, pero ¿dónde se esconderá Moliarty?, me preocupa porque es la mano derecha de Steel Beak, sin duda el que ha tramado todo este complot.

Estoy preparado, llevo mi capa protectora, mi pistola con tres tipos de gases diferentes que emplearé dependiendo de la dureza de mis "patosos" enemigos. Te advierto que esta aventura es ¡sólo para patos!, pero si eres un buen jugón te permitiré acompañarme en mis correrías nocturnas.



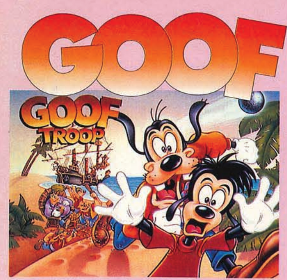




NOVEDADES

GOOF TROOP

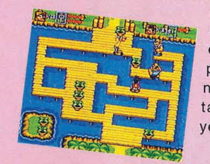




Capcom, Disney y Super Nintendo, ¿te suena de algo?... Estás en lo cierto, ésta es la "fórmula mágica" que hizo posible la realización de The Magical Quest Starring Mickey Mouse. El éxito que alcanzó este título ha llevado a Capcom a elaborar otra aventura Disney para "la Súper", esta vez con Goofy y su inseparable Max como protagonistas. Pete y PJ han sido secuestrados por el malévolo pirata Keelhaul, y para rescatarlos Goofy y Max tendrán que enfrentarse con peligrosos bucaneros, sortear todo tipo de obstáculos, resolver acertijos, buscar tesoros y otras cosillas -aunque en un principio no resulten tan atrayentes-...

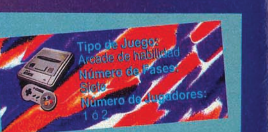


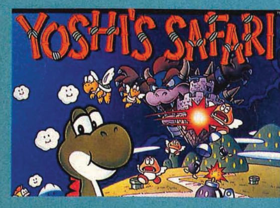




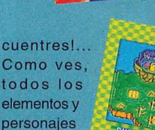
Como ves, estamos ante un consistente argumento, con riqueza de elementos y paisajes, lo cual permite disfrutar durante todo el juego de un magnífico colorido, unos gráficos de óptima calidad y una deliciosa melodía. Es como una peli de piratas para tu SUPER NINTENDO.

YOSHI'S SAFARI

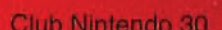




Prepara tu NINTENDO SCOPE para disfrutar junto con Yoshi y Mario de una de las aventuras más genuinas de NINTENDO. ¡No falta nadie!, una bella princesa, un príncipe en apuros... ni el malvado Bowser ha podido resistir la tentación de participar en esta fascinante aventura. El lugar donde se desarrolla es también todo un lujo, ni más ni menos que el País de las Joyas. Y el problema por resolver, continua con "el nivel", se trata de encontrar las 12 piedras mágicas que protegían al país de cualquier tipo de desgracia. Otro elemento del todo original, es que tú verás lo que vean los ojos de Mario, realmente su figura no aparece, da la sensación de que eres tú quien está montado sobre Yoshi, ¡agárrate a lo primero que encuentres!... Como ves, todos los elementos y personajes de esta historia están elaborados al más puro estilo de NINTENDO, logrando que durante todo el juego se pueda disfrutar no sólo de la potencia de tu NINTENDO SCOPE, sino también de la gozada que supone disfrutar de un buen título.







PODER ABSOLUTO EN TU SUPER NINTENDO CON EL REVOLUCIONARIO CHIP SUPER FX.

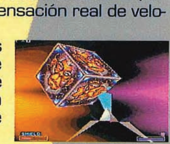
Preciso, innovador y funcional, éstas son las tres palabras claves a la hora de hablar del CHIP SUPER FX.



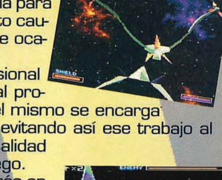
Preciso porque realiza las acciones con una suavidad y continuidad hasta ahora desconocidas.
Innovador porque no existe nada parecido en ninguna consola doméstica del mercado.
Funcional porque no es necesario adquirir ningún accesorio, el chip va incluido en el cartucho de juego.

SUPER FX

Si echamos un vistazo a STARWING, el primer título que lleva incorporado el CHIP SUPER FX, nos daremos cuenta de que estamos ante algo totalmente diferente. Lo primero que llama la atención, son los gráficos poligonales, que tienen la gran ventaja de ocupar muy poca memoria, con lo cual, la velocidad de proceso y resolución de las imágenes es elevadísima (de 5 a 6 veces mayor que el CD ROM).
También destacan, visualmente hablando, los efectos en tres dimensiones, lo cual significa que los elementos del juego tienen las tres direcciones del espacio: anchura, altura y profundidad.
Todo lo explicado anteriormente, se entiende a la perfección cuando conectamos STARWING y empezamos a jugar con él.
La rapidez, antes mencionada, que consigue el CHIP SUPER FX, unida a su capacidad de ejecutar giros y rotaciones de 360º, logran que el jugador obtenga una sensación real de velocidad.
Otro tema importante es el de los colores. No hay que olvidar que solo SUPER NINTENDO ofrece una paleta de más de 32.000. Si a esto le sumamos la capacidad que tiene el CHIP para efectuar cientos de combinaciones o tonalidades de un mismo color, obtendremos un colorido y unos efectos de sombreado de lo más espectacular que se ha visto hasta la fecha.



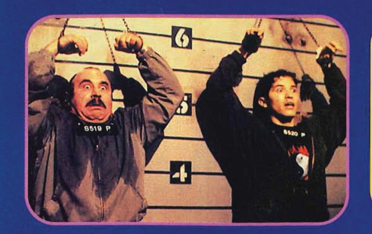
Es indudable que tenemos ante nosotros un elemento superior, en muchos aspectos, a la tecnología utilizada por el Disco Compacto. El CHIP SUPER FX, puede realizar cálculos específicos a altas velocidades, como crear efectos especiales y cambios de escala o rotación de polígonos y grupos de caracteres. De tal manera que, podemos disfrutar en pantalla de cantidad de elementos en movimiento, otros rotando o cambiando rápidamente de tamaño, y un fondo real que ensalza la acción del juego.
El Disco compacto, sin embargo, tiene una capacidad de memoria de 500 megabites, lo cual le impide procesar suficiente video/audio en pantalla para juegos interactivos, por la sencilla razón de que le falta velocidad. Esto causa que acceda a la información mucho más despacio, lo cual puede ocasionar largas pausas durante el juego.



El grave problema que tenían los juegos con perspectiva tridimensional y gráficos poligonales, eran la tremenda lentitud que imprimían al producto. Sin embargo, el CHIP SUPER FX, tiene la ventaja de que él mismo se encarga de procesar y ejecutar directamente las instrucciones adecuadas, evitando así ese trabajo al CPU central de la SUPER NINTENDO. De esta manera, se logra una mayor calidad de gráficos aparte, de la ya mencionada rapidez, vital para este tipo de juego.
Con el CHIP SUPER FX, NINTENDO ha demostrado nuevamente, su interés en sacar al mercado productos que sean de máxima calidad, y que al mismo tiempo aporten al usuario toda la diversión que se espera de ellos.
Por último, habría que destacar el hecho de que STARWING es la primera demostración de lo que es capaz de hacer el CHIP SUPER FX. Pero va a haber muchos más juegos nuevos, diseñados especialmente para el CHIP y SUPER NINTENDO. Una prueba más, de que NINTENDO está a la altura del avance tecnológico.



Ahora en video, la película que estabas esperando



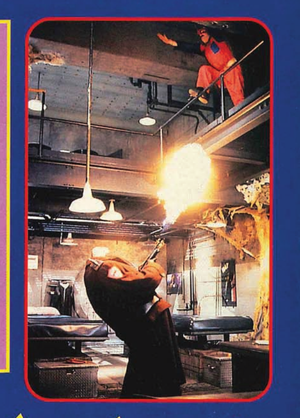
Inspirada en los personajes del videojuego más popular del mundo.
Un espectáculo increíble repleto de efectos especiales.

Imagínate que los dinosaurios nunca desaparecieron, sino que continuaron evolucionando en un fantástico universo muy cerca de nosotros.

Imagínate que deciden volver a nuestro mundo porque se les ha agotado el suministro de agua.

Sólo dos superhéroes como Mario (Bob Hoskins) y Luigi (John Leguizamo) pueden frenarles.

En su viaje increíble se enfrentarán a terribles Goombas de dos metros y medio, a bolas de fuego mortales y a un Rey lagarto completamente loco (Dennis Hooper).





¡Además consigue tu consola 16 Bit Super Nintendo!

Al comprar la película, podrás participar en el sorteo de 20 magníficas consolas

Ya puedes comprar la película en videoclubs, grandes almacenes, hipermercados y establecimientos especializados.

¡LOS DINOSAURIOS HAN VUELTO!

SUPER MARIO BROS.

BOB HOSKINS JOHN LEGUIZAMO DENNIS HOPPER

Por sólo 2.995 Ptas.*

WARNER HOME VIDEO

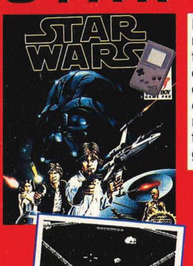
Disponible exclusivamente a través de Warner Home Video.

* P.V.P. Recomendado. Impuestos incluídos.

SÓLO para JUGONES

Trucos, passwords, combinaciones de teclas... en fin todas esas ayudas extra que siempre nos vienen tan bien, tienen su espacio reservado en nuestra revista. Si te consideras un jugón, ¡tendrás que demostrarlo!, mandándonos el truco que hayas descubierto, ¡te esperamos!.

STAR WARS



El cinturón de asteroides es la fase más fácil del juego utilizando este truco: nada más empezar, dirige el cursor hacia la esquina superior izquierda o derecha y mantenlo en esta posición durante todo el recorrido, verás pasar los asteroides a toda velocidad, pero no te dará ninguno.

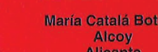


Alberto Ruiz Cristina
Madrid

BUBBLE BOBBLE



Seguro que te gusta este juego, pero ¿hasta dónde has llegado?... Yo, por si te interesa, te voy a dar las claves, pero sólo para algunas fases:
Round 21 : 3LL1
Round 50 : 1GBF
Round 79 : GTB3





María Catalá Botella
Alcoy
Alicante

BURAI FIGHTER DE LUXE



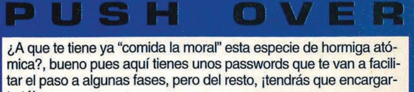
Passwords para el nivel difícil:
Fase 2= GBHL Fase 3=MHCB
Fase 4= DGBF Fase 5= KDPG

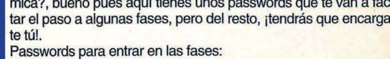
Passwords para el nivel especial:
Fase 1= GDCP Fase 2= LMCJ
Fase 3= CCHL Fase 4= HFKP
Fase 5= BNGN

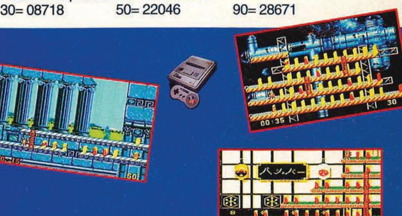
Fco. Javier Hernández
La Orotava
Santa Cruz de Tenerife

PUSH OVER

¿A que te tiene ya "comida la moral" esta especie de hormiga atómica?, bueno pues aquí tienes unos passwords que te van a facilitar el paso a algunas fases, pero del resto, ¡tendrás que encargarte tú!.
Passwords para entrar en las fases:
30= 08718 50= 22046 90= 28671

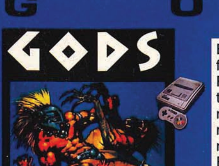




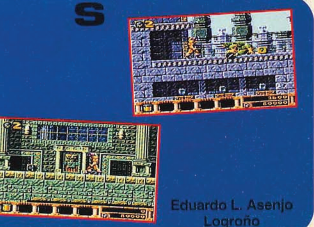


Emilio José Castellano
Jaen

GODS

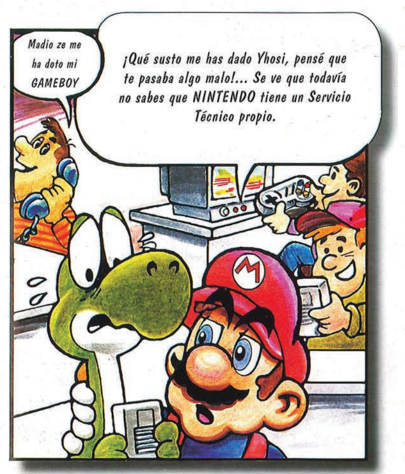


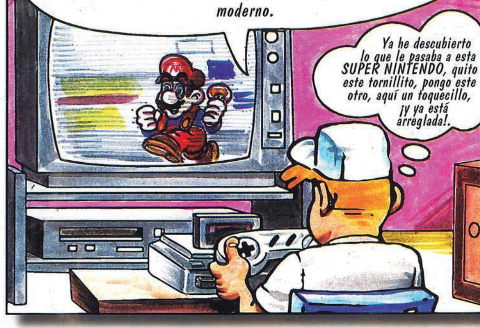
Estás a punto de pasar de fase, pero, ¿no lo consigues?... Pues yo, que ya lo he logrado, te voy a dar los dos passwords más interesantes del juego, más que nada porque sólo tiene 4 fases, ¡apunta!:
Para entrar en la fase 2: SD1
Para entrar en la fase 3: MGB

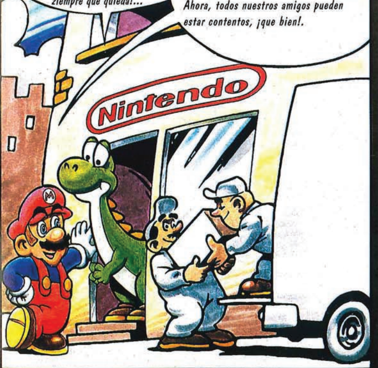


Eduardo L. Asenjo
Logroño

SERVICIO TECNICO Nintendo®







¡Recuerda!, cada vez que tengas una avería en tu consola GAMEBOY o SUPER NINTENDO, sólo tienes que hacer una cosa, enviarla a nuestro Servicio Técnico que se encuentra en la siguiente dirección:

NINTENDO ESPAÑA
Avda. Fuentemar 21
28820 Coslada
Madrid

Y no te olvides de adjuntarnos también la garantía. De esta forma, nosotros te enviaremos tu consola reparada junto con una nueva garantía, la cual entrará en vigor a partir del día en que nosotros te hayamos mandado la consola.